

让游戏化教学在纵横信息数字化学习中发挥其神奇魔力

广东省潮州市绵德幼儿园 郑莹 陈仰娟

【摘要】游戏是幼儿的生存状态，是幼儿认识世界、获得经验的主要方式。如何使游戏化学习在纵横信息数字化学习中发挥其魅力呢？在经过多年的实践研究，我们发现游戏对孩子产生的神奇魔力，幼儿从不知纵横码（被动学习）—知道并喜欢（主动学习）—自己主动学习（兴趣浓厚）的过程，可以说游戏在这其中扮演了极其重要的角色，幼儿不仅在学习态度上有着飞跃性的进步，幼儿的认知能力发展和信息素养启蒙也快步提高，足以证明游戏化学习在幼儿纵横信息数字化学习中发挥其神奇的魔力！

【关键词】游戏化教学 幼儿 纵横信息数字化学习 魔力

游戏是幼儿最喜爱的活动形式，也是幼儿园最主要的教学手段之一。游戏是幼儿的生存状态，是幼儿认识世界、获得经验的主要方式。幼儿喜欢电脑，愿意参加学习电脑，是因为它能给它带来欢乐。在对幼儿进行纵横信息数字化学习的过程中，教师要充分调动幼儿各方面的学习积极性以吸引幼儿去学电脑，使幼儿对电脑产生浓厚兴趣。为幼儿提供良好的操作环境，充分利用游戏形式，选择适合幼儿年龄特点及身心发展规律的游戏，让每个幼儿都能运用多种感官、多种方式去学习，让幼儿在“玩”中学，学中“玩”，寓教于乐，使幼儿在快乐的游戏中学会玩电脑，学到各种科学知识和生活常识，使其轻松掌握计算机操作技能的同时增长知识，发展其认知能力。在课题研究实践中，我们以《纲要》中“以游戏为幼儿园基本活动”的思想为指导，从一开始就以游戏法作为我们主要的教学方法一直坚持到现在，从教学内容到教学形式都使“趣味”贯穿整个教育教学活动过程的始终。我们注重了以幼儿的生活为背景，以幼儿的生活经验为基础，以幼儿熟悉的人事物为内容，注重生活、学习、游戏的紧密结合，采用自编的游戏，让幼儿在游戏中获得经验，在轻松愉快的学习过程中学习，发展其认知能力。我们还探索出“活动引入，激发兴趣——学习输入，游戏巩固——创新应用，玩中学习——快乐学习，自然结束”的游戏化教学模式，有趣的游戏，使幼儿对纵横信息数字化学习和信息技术学习产生好奇感和兴趣感，促进其信息素养的提高。如何使游戏化学习在纵横信息数字化学习中发挥其魅力呢？我们从以下几方面入手，取得了较为明显的效果：

一、教学语言游戏化——用游戏的口吻使所学知识易于幼儿接受

幼儿年龄小、自控能力较差，教师同时面对几十个活泼好动的孩子，要使他们“俯首听命”还真不容易。在实践中我们发现，巧妙运用游戏化口吻符合幼儿的年龄和心理特点，能让幼儿产生积极的情绪，充分调动幼儿的主动性，因而幼儿乐于接受。同样是为了教育孩子的目的，我们何不摒弃生硬的命令与说教，多用游戏的口吻与方式呢。游戏的口吻即教师语言游戏化，教师要有意识地处处以游戏的口吻进行关心、启发、暗示、引导和鼓励指导幼儿，而不是以主观命令去代替他们想、代替他们做，其目的是启发他们的想法并主动参与，幼儿定会兴趣盎然，使他们玩得更愉快，同时达到教育的目的，取得理想的效果。

蔡老师在教中班幼儿纵横信息数字化学习和信息技术学习中使用游戏化语言，如发现孩子们在学习电脑时没有正确的坐姿，有的腿伸得老远，有的架在凳子上，有的两腿成“括号”，东倒西歪，注意力很难集中进来。她采用的办法是：自己当“兔妈妈”，小朋友当“小兔”。巧妙地运用游戏口吻问：“孩子们，你们最怕什么？”幼儿纷纷回答：“大老虎”、“大灰狼”。“那咱们来做个游戏吧！”她边说边示范正确的坐姿：两条腿，做扇门，进门（指坐下）先把门关紧。大老虎，大灰狼，谁也别想钻进来！幼儿很感兴趣，就是平时最顽皮的郑子俊小朋友也坐得端端正正。在以后的活动中，只要蔡老师一说：“小兔，小兔，快把门关好！”孩子们就很乐意地按照她的要求去做，不知不觉地养成了良好的坐姿。

在活动中,老师如果发现孩子的行为或者想法有问题,可以借用游戏的口吻来教育孩子。如,石老师在教学中发现,幼儿在学习过程中不爱护电脑,使劲地敲打键盘时,她假装成受伤的电脑,轻轻地说:“哎呀,我好疼呀,我的小主人太不爱惜我了,以后我再也不能陪他玩了!”孩子就会意识到自己的行为是错误的,会马上更正过来。这种沟通会比较具有技巧性,幼儿也比较乐于接受。

又如在学习有关电脑的基础知识时,陈老师注意形象化的语言的运用:象电视机一样的叫显示器、长方形的大盒子叫主机、象小老鼠一样带长尾巴的叫鼠标等等。而在让幼儿掌握鼠标握法时,陈老师是这样运用有趣的语言引导的:小朋友,你们学得开心时会用什么动作表示呢?(幼儿做“胜利”手势)那我们把这种快乐传给“小老鼠”(即鼠标)吧!这样幼儿很快地掌握了鼠标的正确握法。

以上方法的处理能让幼儿产生积极的情绪,充分调动幼儿的主动性。其实在教学中还有很多地方都可以用游戏的口吻教育孩子。只要教师做个有心人,有意识地处处以游戏的口吻进行关心、启发、暗示、引导和鼓励指导幼儿,而不是以主观命令去代替他们想、代替他们做,要与幼儿成为平等的关系,以朋友的身份来教育、引导孩子,启发他们的想法并使之主动参与,幼儿定会兴趣盎然,玩得更愉快,同时达到理想的教育教学目的和效果。

二、教学过程游戏化——创设轻松愉悦的游戏化情节增强活动的趣味性

因幼儿年龄的限制,他们基本上是以无意注意为主,因此,通常他们的注意力较难集中,只有在情感的操纵下才能处于兴奋状态,对活动产生兴趣。所以,教师必须赋予幼儿纵横信息数字化学习和信息技术活动过程的游戏化,巧设环境,创设情节的趣味化,适时适度地把幼儿带入他们感兴趣的故事情境之中,能激起幼儿良好的情绪和积极从事活动的力量,从而使他们注意力集中,记忆清晰,想象丰富,思维活跃。

如在活动《做客》中,陈老师设计了“来信邀请小朋友到纵横码之家做客——表演口诀答谢邀请(复习笔形口诀)——拿票入座(复习数字和笔形的对应关系)——观看“电影”(即播放课件:重点学习单字和两字词组的取码方法)——到“纵横乐园”乐一乐(机上操作练习)——和数字宝宝、笔形娃娃说再见(开火车自然结束)这样的一系列有趣的情节吸引幼儿,让他们带着愉快的情绪积极地投入到活动中,整个活动收到较好的学习效果。

如活动《传递爱心》是结合08年5月的“汶川地震”设计的,通过活动让幼儿了解四川汶川发生地震灾难的情况和全国人民的救灾活动的同时,培养幼儿的同情心和爱心,鼓励幼儿克服困难完成“传递爱心”的任务,了解地震时正确的应急方法,提高幼儿的安全应急能力。所以陈老师设计了“了解灾情,奉献爱心——克服困难,传递爱心——判断对错,掌握应急方法”这样的一条主线索来贯穿整个活动。而且在“克服困难,传递爱心”这一环节中又以“在“传递爱心”的路上,可能会碰到一些困难或需要小朋友帮忙的事情,如要“架桥过河”(复习笔形与数字的对应关系)、“搬运救灾物品”(复习单字、各种词组的取码)、“接空投物品”(幼儿能自己看文本用纵横码输入),鼓励幼儿克服困难完成任务,最后将小朋友的爱心话语用纵横码输入传到“爱心汽球”上表达对灾区小朋友的祝福。通过这一情景的创设,幼儿自始至终都专注地投入活动,而且情绪显著高涨,积极性明显提高,思维辨别能力明显加强,获得一种心理上的满足,感到了成功的喜悦自信也增强。

又如活动《森林里的故事》,王老师通过设计“情景导入,激发学习兴趣——设疑引导,激发幼儿创编故事情节的兴趣和欲望——自由创编制作电子作品,培养幼儿的想象力和扩散思维——故事表演,培养幼儿大胆表现自我的能力”等环节,充分调动幼儿的潜在创造思维,使他们的学习具有挑战性,他们的注意力自觉地集中起来,完全沉浸在快乐的创编中。

由此可见,只要教师有心,多为幼儿创设所喜爱的情节、学习的环境,多为幼儿带来美好的游戏,使幼儿产生愉快情绪,从而使幼儿在活动中更加地投入,并喜欢上纵横信息数字化学习和信息技术活动。

三、教学方法游戏化——设计形式多样的游戏促进幼儿的学习的积极性

活动中的游戏一般是把教学内容，尤其是教学重点、难点与幼儿喜闻乐见的游戏形式有机地结合在一起，并把它适当安排在教学活动过程中。它能为幼儿的动手、动口、动脑等多种感官参与学习活动创设最佳情景，激发幼儿的学习兴趣，调动幼儿的积极性，最大限度地发挥幼儿的身心潜能，省时高效地完成学习任务，同时，还渗透思想品德教育，培养良好的学习习惯和心理素质，使智力和非智力品质协调发展。

设计游戏的目的是要引导幼儿在“玩”中学，“趣”中练，“乐”中长才干，“赛”中增勇气。所以，设计游戏，安排课堂活动时应注意下面几个方面：游戏新颖，形式多样，富有情趣，才能有效地激发幼儿的内驱力，使他们主动地学、愉快地学。

设计教学游戏时，必须根据幼儿教学教育的内容与要求以及幼儿的年龄、智力发展水平来选择、设计符合幼儿的游戏。本期的实验研究中除了采用以往设计的“小擂台”、“接龙游戏”、“找朋友”等多种好的游戏外，又新设计了以下几种主要类型的教学游戏：

- 竞赛式游戏：师幼大比拼、挑战自己、看谁星星多、编码记忆大PK等等
- 表演游戏：口诀表演、我演你说、小舞台等
- 情节性的教学游戏：送纵横宝宝回家、蚂蚁妈妈找宝宝、传递爱心、快乐超市等
- 操作性的教学游戏：超级变变变、找座位、七色花等
- 运用各种感官的教学游戏：神奇的口袋、看电影、排排坐等

●猜一猜游戏：猜猜它是什么（出示字的中间部分和其编码，猜猜是什么字）、纵横码字谜（即将编码编入谜语中辅助的形式，如“说它是人不是人，它的编码也是‘8’”，答案是“入”字、“编码‘6’它来说”，答案是“口”字等等）

- 智力游戏：小问号去旅游、四季歌、考考你的记忆力等等

除了以上的做法外，我们认为设计教学活动时，整个活动可以采用一个游戏主题贯穿始终，也可以各个环节运用不同形式的游戏。幼儿玩时还可以选择不同的游戏形式，如个别玩的，结伴玩的，小组玩的以及集体进行的游戏等。这样既能提高幼儿学习的密度，又能适合不同发展水平幼儿的需要，让幼儿在轻松愉快的游戏中不知不觉地学会了知识。

在经过多年的实践研究，我们发现游戏对孩子产生的神奇魔力，幼儿从不知纵横码（被动学习）—知道并喜欢（主动学习）—自己主动学习（兴趣浓厚）的过程，可以说游戏在这其中扮演了极其重要的角色，幼儿不仅在学习态度上有着飞跃性的进步。也就是说合理地使用教学方法，能充分地调动幼儿学习的主动性，发展孩子的观察能力、想象能力和理解能力，变“要我学”为“我要学”，真正提高了幼儿的整体素质。所以，我们认为游戏化学习是幼儿学习信息技术最有效的途径，是提高幼儿信息学习能力和素养的最好方法之一，也是幼儿认知能力发展和信息素养启蒙教育的需要。让我们共同努力，让游戏化学习在幼儿纵横信息数字化学习中发挥其神奇的魔力！